Spelregels Klaverjas (4 personen)

Wil je leren klaverjassen?
Dan hebben we hierbij de meest algemene regels opgesteld voor het spel, zo kan je het samen met je 'maat' waarmee je een 'koppel' bent, oefenen. Op internet kan je op diverse sites oefenen!
Veel succes!

Algemene regels

Alleen de 32 kaarten van 7 en hoger, inclusief de azen, worden gebruikt. De kaarten met de klok mee gedeeld, iedere speler ontvangt er 8, meestal wordt er 3-2-3 gedeeld of anders 4-4 (een voor een delen wordt als not-done beschouwd). Een complete wedstrijd bestaat uit 16 spelen (boompje) waarbij alle vier spelers vier keer delen. Zie ook het scoreformulier op de café Mereboer-site (www.cafemereboer.nl)
De kaarten hebben een puntenwaarde die meteen ook de relatieve hoogte van de kaart bepaalt.

troefkaarten	**drie andere kleuren** (niet troef)
Boer: 20 punten	**Aas**: 11 punten
Negen (de Nel): 14 punten	**Tien**: 10 punten
Aas: 11 punten	**Heer**: 4 punten
Tien: 10 punten	**Vrouw**: 3 punten
Heer: 4 punten	**Boer**: 2 punten
Vrouw: 3 punten	**Negen**: 0 punten
Acht: 0 punten	**Acht**: 0 punten
Zeven: 0 punten	**Zeven**: 0 punten

Spelverloop

Het is de bedoeling om als team ('koppel') zoveel mogelijk slagen binnen te krijgen door met de hoogste kaart te winnen die in die ronde wordt opgegooid. De speler die 'troef maakt' moet dus aan de hand van de eigen kaarten bepalen wat zijn beste kaartsoort is om 'troefkaarten' van te maken.
De speler direct na de deler bepaalt welke kaartsoort 'troef' wordt.
De kaarten worden in slagen uitgespeeld: te beginnen met de speler links van de gever en met de klok mee legt iedere speler een kaart op tafel. Wie de slag wint, mag met de eerste kaart van de volgende slag uitkomen.

Troefplicht

Bij klaverjassen moet men de gevraagde kleur altijd bekennen. Heeft men geen kaarten meer in die kleur dan moet men troeven. Deze zogenaamde troefplicht kent drie regels:

- Als er troef gevraagd wordt moet men overtroeven (een troef bijspelen die hoger is dan de hoogste troef op tafel) als men kan.
- Men moet als men niet meer kan 'volgen in de kleur die gevraagd wordt', bekennen en introeven, dan wel overtroeven.
- Ondertroeven mag alléén als men of alleen maar lagere troeven in handen heeft en geen andere kaart meer kan bijspelen óf als men niet meer kan overtroeven en er is troef gevraagd (men moet immers altijd, waar mogelijk de gevraagde kleur bekennen).

Puntentelling

- In totaal zijn er 162 punten in het spel: 62 voor de troefkaarten, drie keer 30 voor de niet-troefkaarten en het behalen van de laatste slag levert nog eens 10 punten op. Het spelende paar moet meer dan de helft hiervan (81 punten) zien te behalen. Als er *roem* valt

(zie verderop) wordt dit meegenomen in de telling. Als de tegenpartij meer of hetzelfde aantal punten heeft dan de spelende partij dan zijn de spelers *nat* en gaan alle punten, inclusief alle roem, naar de tegenpartij. Indien alle slagen bij het spelende paar belanden heet dat een doormars (of pit) en krijgen ze 100 roem extra.

- Een zogenaamde "tegenmars" is gewoon nat (beet).

Roem

Het spel wordt meestal met roem op tafel gespeeld. Roem is de aanduiding voor een opeenvolgende serie kaarten. Een driekaart in dezelfde kleur levert 20 punten op. Een vierkaart levert 50 punten op. Voor het bepalen van de volgorde geldt weer de standaardvolgorde A-H-V-B-10-9-8-7. Als men met roem in de hand speelt (vooral van belang bij het zogenaamde kraken) levert een vijfkaart, zeskaart of zevenkaart 100 punten op. Deze roem is dan lager dan vier gelijken, die ook 100 punten opleveren: dit is te onthouden aan het rijmpje:'Voor vier gelijken moet een vijfkaart wijken.'
Vier azen, heren, vrouwen of tienen in dezelfde slag leveren 100 punten roem op en vier boeren 200.
De roem telt mee als het er om gaat te bepalen of het spelende paar al dan niet nat is. Zij moeten namelijk meer dan de helft van de totale puntenopbrengst, inclusief roem, van het spel zien te veroveren. Om deze reden is het soms verstandig om roem niet te melden, als je weet dat dat de roem toch al naar de tegenstander zou gaan.

Stuk

De combinatie Heer en Vrouw van troef heet *stuk* en levert in 1 slag 20 punten extra op. Het stuk is altijd geldig. Een vierkaart waarin het stuk zit, bijvoorbeeld Aas, Heer, Vrouw, Boer van troef levert dus 50 roem + 20 punten = 70 punten op.

Rekenvoorbeeld

Stel dat de spelende partij 90 punten heeft behaald. Zonder roem zou het spel zijn gewonnen en heeft de tegenpartij de overige 72 punten. Maar als de tegenpartij 20 punten roem heeft behaald, hebben ze in totaal geen 72 maar 92 punten. De spelende partij heeft dus minder punten dan de tegenpartij en is *nat*.

Seinen

Er zijn manieren om de maat te laten weten in welke kleuren men sterk is en in welke kleuren men niets heeft. Als men Amsterdams speelt en de maatslag niet hoeft in te troeven als men niet meer kan bekennen, schept dat extra mogelijkheden om informatie uit te wisselen. Door een kleine kaart van een andere kleur bij te spelen, laat u de maat weten dat u in die kleur het aas heeft of wilt dat partner die kleur speelt. Speelt men echter een 10, Heer, Vrouw of Boer bij, wil dat zeggen :'ik heb niets/niet veel in die kleur' (Loop bij het 'spekken' van een 10 eerst de kans na, dat uw linkertegenstander ook niet meer kan bekennen en de slag met uw 'mooie 10' alsnog aftroeft!). Als men echt erg sterk is in een kleur, bijvoorbeeld het bezit van Aas, 10, Heer, 8, dan seint u niet met de 8 maar met het Aas; u laat uw maat dan weten, dat u die kleur zo kunt oprapen. Hij zal dan ook als hij van slag gaat altijd in uw kleur uitkomen, als hij die heeft. Bij het seinen van een Aas geldt natuurlijk hetzelfde als voor een 10, dat men het gevaar kan lopen, dat de linker tegenstander de slag aftroeft.

Kleintje Boer

Dit is een conventie, een afspraak tussen twee partners. Het hecht een conventionele betekenis aan de uitkomst van de eerste slag als die kaart géén troef is. Als men uitkomt met een niet-troef kleintje (7,8 of 9) dan wil dit aan de maat zeggen: 'Maat, ik heb de Boer, probeer zo snel mogelijk aan slag te komen en kom daarna uit met een liefst roemgevoelige troef (Vrouw, 10) voor mijn Boer'. Het voordeel van deze conventie is, dat men met een troefbezit van Boer, Heer toch de nel kan vangen, als die rechts van de

speler zit en zijn maat de 10 kan voorspelen. Men maakt hier gebruik van de regel dat overtroeven verplicht is en men vermijdt het risico dat een uitkomst met de Boer alleen de 7, 8 en de Vrouw oplevert. De conventie kent ook risico`s; als de maat niet aan slag kan komen, omdat hij geen bijkaarten heeft, kan de tegenpartij op een gegeven moment slagen gaan introeven, waar zij eigenlijk 'geen recht op hadden' als meteen troef zou worden getrokken. Het andere risico is dat als men de Boer niet heeft en niet meteen troef wil trekken men moet uitkomen met een plaatje in een niet troefkleur (Aas, 10, Heer, Vrouw of Boer) en er een 'gevaarlijke hand'-situatie ontstaat.

Gevaarlijke Hand
Een gevaarlijke hand'-situatie is eigenlijk een omgekeerd Kleintje Boer. Als de speler de boer heeft ontkent met een plaatje in een andere kleur,(of als de tegenstander achter de speler heeft gekraakt kan men vermoeden, dat hij de Boer heeft) dan wordt de tegenstander, die vóór (rechts) van de speler zit de gevaarlijke hand. Hij kan als hij aan slag komt er op speculeren dat zijn maat de Boer heeft (50% kans) en de speler allicht de nel. Als hij dan de troef 10 speelt en er valt B-10-9-X dan heeft de verdediging al 44 punten +20 roem en heeft een goede zet gedaan om de spelende partij nat te krijgen. Heeft de maat van de speler de Boer is dan hoeft dat ook niet zo een ramp te zijn, dan heeft men alleen 20 roem wegegeven.

Veel oefenplezier en tot ziens in café Mereboer!